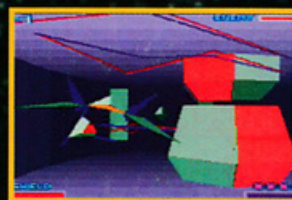
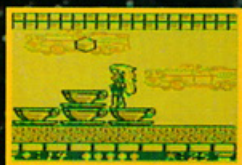
Numero 3 - 1993

Starwing

SNES

SNES

The Magical Quest

Game Boy

Barbie

Tutti i punteggi, tutte le vostre lettere, tute le novita' Nintendo

FAI LA TUA SCELTA!

FRA LE CASSETTE ATTUALMENTE DISPONIBILI PER SUPER NINTENDO 16 BIT, CONTROL DECK 8 BIT, ACTION SET E GAME BOY.

SUPER NINTENDO 16 BIT

CARTOON
Magical Quest Mickey
Tom & Jerry
Tiny Toon
Road Runner
Krusty's Super Fun House Simpson
Turtles IV

SPORT
G.Foreman Boxing
W.L.Basketball
Super Wrestlemania
Super Soccer
Super Tennis

AVVENTURA
Super Adventure Island
Congo's Caper
Prince Of Persia
Super Castlevania IV
Zelda III
Super Ghouls'n Ghosts
Pilotwings

STRATEGIA
Lemmings
Sim City

SPARATUTTO
Starwing
Super Aleste
U.N. Squadron
Super Probotector
Super R-Type

AZIONE
Batman Returns
Fatal Fury
Final Fight
Super Mario Kart
Street Fighter
F-Zero

CONTROL DECK 8 BIT

CARTOON
Magical Quest Mickey
Tom & Jerry
Chip'n Dale Rescue Rangers
Duck Tales
Turtles II The Arcade Game
The Flinstones
Turtlles I
Bugs Bunny Birthday

SPORT
Indy Heat
Rad Racers
World Cup
Tecmo World Wrestling
World Champ
Track & Field

AVVENTURA
Adventure Island 2
Super Mario Bros.3
Boulder Dash
Gremlins 2
The Hunt For Red October
Uforia
Maniac Mansion
Crackout
Iron Sword
Super Mario Bros.2
Castelian
Little Nemo Dream Master
Super Mario Bros.
The Legend Of Zelda
Adventure Island

STRATEGIA
Kabuki Quantum Fighter
North & South

SPARATUTTO
Megaman III
Top Gun II

AZIONE
Barbie
Double Dragon III
Galaxi 5000
Street Gangs
Blue Shadow
Roller Games
Isolated Warrior
Operation Wolf
Mission Impossible

ROMPICAPO
Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi
Lolo III
Dr.Mario
Tetris

GAME BOY

CARTOON
Garfield
Tom & Jerry
Little Mermaid - La Sirenetta
Mickey Mouse
Bugs Bunny Crazy Castle
Tiny Toon
Turtles II
Duck Tales
Snoopy's Magic Show

SPORT
G.Foreman Boxing
Ferrari GP
Track & Field
World Cup
F1 Race + adattatore per 4 giocatori
Power Racer

AVVENTURA
Kid Dracula
Adventure Island
The Blues Brothers
Mystic Quest
Super Mario Land 2
Boulder Dash
Castelian
Super Mario Land
Bubble Ghost
Gremlins 2
The Hunt For Red October

SPARATUTTO
Terminator 2 The Movie
Megaman
Choplifter II
Burai Fighter
Fortified Zone
Probotector

AZIONE
Barbie
Titus The Fox
Raging Fighter
Kung Fu Master
Mercenary Force
Spiderman
Shadow Warriors
Double Dragon
Home Alone

ROMPICAPO
Barts vs Juggernauts Simpson
Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi
Dr.Mario
Burger Time

SOMMARIO

Hallo a tutti,

.........che storia girls end boys! Che storia! mi hanno dedicato un film, un libro e, per tutti i tubi ,chissà cos'altro ancora mi aspetta. Certo non mi sarei mai immaginato che il lavoro dell'idraulico fosse così richiesto! Un giorno vi racconterò tutto sulla mia vita perchè si sappia che anche un banale sturalavandini può diventare un attrezzo glorioso. Per ora ringrazio tutta la redazione che ha molto insistito per dedicarmi l'inserto centrale che potrete staccare e conservare assieme al poster del numero precedente.
Da buon superdirettore comunque non mi sono dimenticato dell'altra grande novità Nintendo dell'anno: **Starwing** e il suo rivoluzionario microprocessore **FX** ! Mai avuta prima la possibilità di pilotare così velocemente e in prospettive tridimensionali! Il corso di preparazione è alle pagine 4,5,6,7. Dopo tante missioni planetarie vi consiglio di rilassarvi con **Tom e Jerry** versione Snes! Qualcuno ne è ancora sprovvisto? Niente "problem".La scelta per giocare con il Nes non manca. I fortissimi **Tiny Toon** , i **Flinstones** e **Indy Heat** vi aspettano a 8 bit da pagina 14 a pagina 19.
Se invece siete dei patiti del Game boy strapazzatevi pure con **Kid Dracula** e con **Barbie**, che pareva un gioco da sole femminucce e guarda quanta azione riesce a trasmettere! Daltronde io ho sempre avuto un debole per le ragazze...anzi propongo un sondaggio. **Barbie o Daisy?** Io non mi pronuncio per non avere guai e lascio il giudizio alle vostre lettere.
Buona scelta!!

SUPER NINTENDO 16 BIT

CONTROL DECK 8 BIT

GAME BOY

TIPS AND TRICKS

RUBRICHE

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi Responsabile Editrice in Italia: Linea Gig S.p.a. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co, Ltd. Stampa: Catalyst Publishing, England. Direzione e Segreteria Linea Gig CLUB NINTENDO Via Volturno 3/12 50019 Osmannoro Firenze.

SUPER FX

STARW

Eccola, la novità più grande mai arrivata nel mondo di Nintendo da quando SNES ha avuto inizio; Starwing è il primo gioco che usa il nuovissimo Super FX chip ed è arrivato nel tuo sistema Super Nintendo.

Preparati per un giro sulle montagne russe in uno spazio mai esplorato prima che ti impressionerà e divertira' immensamente!

Il tranquillo pianeta di Corneria è sotto il fuoco del cattivo imperatore Andross. Andross sta lanciando attacchi sui tranquilli abitanti dalla sua base sul Venom, il pianeta dei robot. L'unica speranza dei corneriani è di lanciare l'ultimo missile contro il pianeta Venom per fermare Andross una volta per tutte. Ma chi comanderà e chi organizzerà questo attacco suicida? C'è una sola squadra in tutte le forze armate che può portare a termine questa missione. E' la squadra STAR WING, un gruppo di piloti che affron tano qualsiasi missione in qualsiasi posto.

La squadra non è il solito gruppo di piloti da battaglia; sono infatti un gruppo di animali ma non lasciarti ingannare. Ognuno di loro si mostrerà essenziale per il successo della missione.

FOX McCLOUD

E' il leader della squadra e sa sparare benissimo e con una certa aggressività. Devi controllare il nostro eroe attraverso i livelli per salvare il suo amato pianeta.

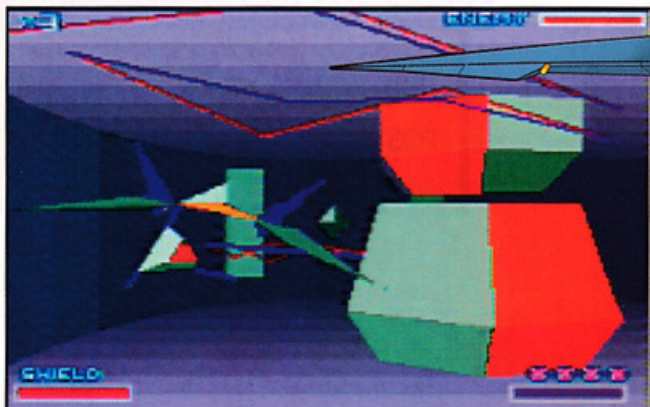
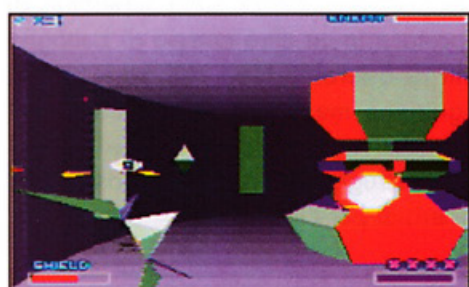
PEPPY HARE

Peppy è il più ragionevole dei piloti. Ha un carattere simpatico e un'abilità eccezionale di volo ed ha un ruolo importantissimo nel portare e termine la missione anche se spesso ha bisogno di aiuto quando si trova dei guai.

SLIPPY TOAD

Anche se Slippy è molto timido, ha un carattere molto eccitabile e di conseguenza si trova spesso in brutte situazioni. Ricordati di dargli un'occhiata ogni tanto; sembra che attiri sempre guai.

FALCO LOMBARDI

Falco, come puoi facilmente immaginare, è un falco. Anche se Falco crede che dovrebbe essere lui a comandare, ha un ruolo importante nel gruppo ed è anche un compagno di gran valore da avere nella propria squadra, dato che è un esperto di guerra aerea.

Ci sono tante rotte per Venom che ti possono portare attraverso diversi aree e pianeti. Ed ognuna ha la sua sfida particolare.

ROTTA 1

CORNERIA

Qualunque strada tu prenda, questo è il tuo mondo e il tuo punto di partenza. Le forze di Andross hanno già raggiunto questo punto e Fox e la sua squadra si devono lanciare subito in un combattimento. Questo livello ti darà la possibilità di familiarizzare con i controlli della nave sperimentale Arwing.

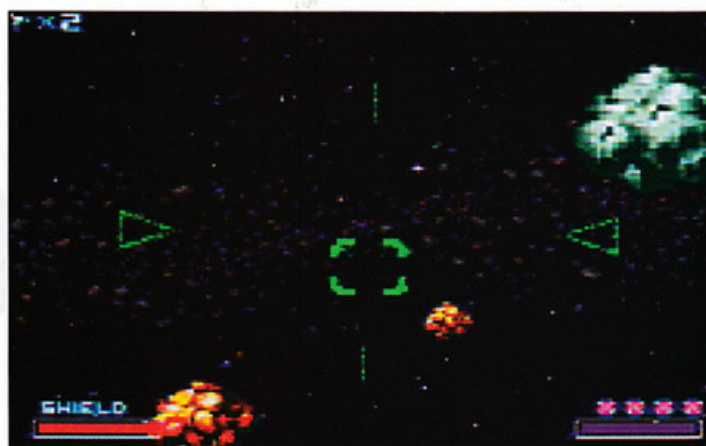
L'ARMADA DELLO SPAZIO

Le forze di attacco di Andross devono essere fermate sulla loro rotta verso Corneria. Devi affrontare il fuoco contraereo e esplorare le navi per poter arrivare dentro gli incrociatori da battaglia e distruggere i centri di potere. Devi anche distruggere la base atomica che si trova sulla nave ammiraglia.

LA METEORA

Andross ha creato una base sulla superficie di questo asteroide artificiale. E' diventata una base piena di armi e si sta avvicinando a Corneria per dare alle forze di Venom la supremazia delle armi.

IL CAMPO DI ASTEROIDI

Dopo aver sconfitto la portaerei Attack sulla superficie di Corneria, è l'ora di spostarsi in un altro campo di battaglia dove volano frammenti di asteroidi. Devi utilizzare tutte le tue capacità di navigazione mentre cerchi di scansare i colpi delle navi di Andross. Devi combattere fino al frantumatore di sassi e distruggerlo prima che possa farsi strada attraverso gli asteroidi per l'incontro...

VENOM

Questo è il cupo e inquinato pianeta di Andross ed è l'ultimo ostacolo che c'è tra te e la distruzione una volta per tutte di Andross. Devi combattere le forze robot di Andross prima di affrontare questo geno cattivo e fermare la sua minaccia alla tranquillità del pianeta Corneria.

SUPER FX, COSA C'E' DI SUPER?

Dopo due anni di sviluppo e di prove, Super FX fa il suo debutto nella cartuccia "Starwing". Questo straordinario chip permette allo SNES di utilizzare e controllare oggetti tridimensionali a velocità incredibili. Tramite questo nuovo Super chip e' inoltre possibile ottenere una nuova grafica a poligoni solidi di altissima qualita'. E che dire del sonoro? Giocando sentirai le voci sintetizzate dei personaggi e i veri rumori delle azioni! Come sempre Nintendo ha scoperto il futuro e lo ha portato dentro casa tua!

INFO

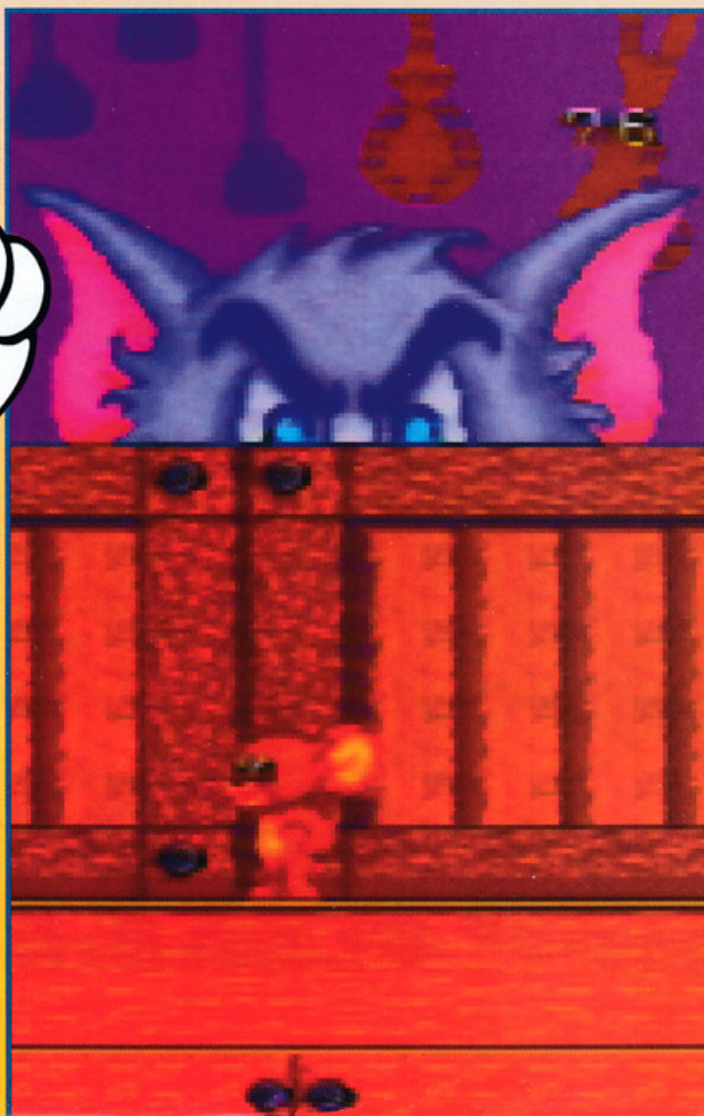
TITOLO	Starwing
CASA	Nintendo
CONSOLE	Supernintendo
TIPO	Azione
GIOCATORE	1

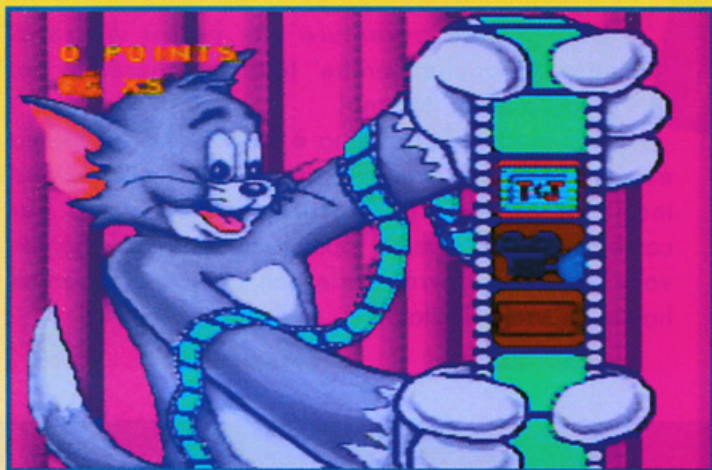
TOM & JERRY

INFO	
TITOLO	Tom & Jerry
CASA	Hi Tech
CONSOLE	Supernintendo
TIPO	Azione
GIOCATORE	2

Tom e Jerry, due vere pesti, stanno combinando di nuovo un sacco di birichinate. Non contenti di tutti gli anni passati nei cartoni animati nè di aver fatto anche un film che sta per uscire al cinema adesso portano la loro battaglia sullo schermo del tuo SNES. Dopo essere stati alla prima del loro film Tom e Jerry rimangono bloccati al cinema. Jerry deve riuscire a tornare dal cinema alla sicurezza della sua tana e non sarà un viaggio semplice. Dovrà superare non solo tutti i pericoli di un cinema nelle ore dopo la chiusura ma mentre rincasa dovrà attraversare il pericoloso deposito del robivecchi e anche un negozio di balocchi un po' pazzerelli.

Lungo la strada, il nostro piccolo eroe roditore può raccogliere pezzettini di formaggio che sono sparsi in giro. Se ne raccoglierà cento riceverà una vita extra. Sempre in giro ci sono anche dei pezzetti più grossi di formaggio che restituiscono l'energia a Jerry.

Il nostro amichetto deve combattere molte mini-minacce che vogliono farlo diventare un gustoso pranzetto. Ma non ti preoccupare perchè Jerry non è senza difesa contro le bande di insetti, scarabei e cosine raccapriccianti. Il nostro eroe è armato della più efficace delle armi, una pallina di vetro. Questa pallina può essere lanciata per distruggere qualsiasi nemico.

IL CINEMA

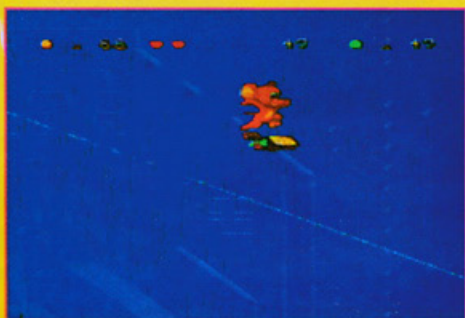
Jerry comicia il suo viaggio pericoloso sulla facciata del cinema. Deve attraversare le lucine lampeggianti del cartello principale mentre cerca di evitare le zanzare e le formiche che popolano la facciata. Se Jerry riuscirà a superare questi pericoli dovrà poi cavalcare le pizze del film sul proiettore ma sta'attento a quei mostri da fantascienza che cercheranno di fermare il tuo progresso alla fase successiva dove dovrai cavalcare il biglietto del cinema, cercando di evitare il popcorn vecchio e il chewing- gum lasciato in terra, prima di combattere Tom per la prima volta.

IL DEPOSITO DI ROBIVECCHI

Dopo quel viaggio nel mondo dei film, è l'ora di andare al deposito di robivecchi per passare il tempo a galleggiare sulle vecchie gomme mentre cerchi di evitare i topi malvagi del deposito, per non parlare dei detriti cadenti e le cavalcate sulle gru. E se tutto questo non fosse abbastanza per tenerti occupato, dovrai stare attento a Tom e al suo magnete spara chiodi. Allora non ti fermare mai e sta'attento a quella roba vecchia!

IL NEGOZIO DEI BALOCCHI

Se tu pensavi che il deposito di robivecchi fosse un posto pericoloso penserai che il negozio dei balocchi sia un gioco da bambini. Bene, preparati per uno shock perchè gli orsacchiotti ed i robot sono divertenti ma non è così quando non sono tenuti sotto controllo. Dovrai stare attento non solo agli orsacchiotti ed ai robot con le bombe che vogliono farti del male, ma anche agli aerei che volano basso e ai pupazzi a molla.

LA CASA

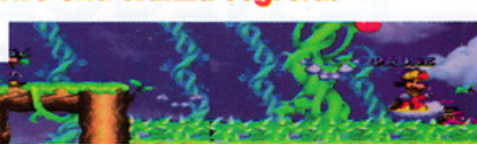
Siamo quasi arrivati a casa e al sicuro, ma soltanto se riuscirai ad attraversare la cucina con i suoi tostapane birichini e le fiamme che cascano dall'alto. Una volta superata la cucina vai avanti nel salotto; usa le molle delle poltrone per attraversare le mensole e per poter fare un tuffo nell'acquario prima della battaglia finale contro Tom e la tua chance di arrivare finalmente alla sicurezza della tua tana.

Pluto, il fedele cane di TOPOLINO e'stato rapito dal grosso e cattivo GambadiLegno. Adesso Topolino deve partire al salvataggio del suo amicone.

Non sarà un viaggio facile e Topolino dovrà usare tutta la sua abilità e la sua magia se vorrà attraversare i mondi pericolosi del regno di GambadiLegno.

Una grande avventura che potrai vivere al massimo anche perche' tutte le schermate del gioco sono in italiano!

La magia di Topolino è essenziale per la sua missione. Lungo la strada Topolino potrà prendere vesti magiche le quali gli daranno poteri extra per combattere i suoi nemici. Topolino potrà metterle quante volte vuole ma dovrà usarle con parsimonia perchè hanno un potere limitato.

LIVELLO 1-1

Salta su questi blocchi per scoprire una stanza segreta.

Apri questo blocco-b ricevere un cuore di energ

Una volta superate le cime degli alberi, le cose diventano un po' più raccapriccianti man mano che entri nel Bosco Oscuro. Questa sarà la prima occasione per provare il tuo costume di mago. Devi essere pronto ad arrampicarti sugli alberi, cavalcare le foglie e stare molto attento a quei tipacci arborei!

LIVELLO 2

Questo livello è davvero infuocato. Nella grotta del fuoco, la tua abilità di combattere il fuoco sarà usata al limite. Ci saranno demoni di fuoco che colpiscono da ogni direzione e zampilli di fiamme che vogliono farti diventare TOPOLINO BARBEQUE. Cerca di attraversare velocemente questo livello se no, ti brucerai!

Salta dentro la palude e poi salta fuori velocemente a sinistra per colpire i blocchi ed entrare nella stanza bonus.

L'APPRENDISTA STREGONE

Quando Topolino indosserà il costume da stregone avrà il potere di controllare i tappeti volanti e di sparare fulmini magici dalla punta delle dita. Più a lungo verrà premuto il pulsante di "fuoco", più grande e potente diventerà il fulmine.

TOPOLINO POMPIERE

Una volta messo in testa quel cappellino rosso e presa in mano la pompa, non c'è più niente che possa fermare Topolino. Può usare i getti d'acqua per estinguere gli incendi o per spingere i blocchi.

TOPOLINO HOOD

Mettigli quelle calze verdi e all'improvviso Topolino diventerà ROBIN HOOD. Il suo cappuccio sarà molto utile per rubare gli scudi e per aggrapparsi alle pericolose cime delle montagne.

La missione di Topolino comincia tranquillamente sulle cime degli alberi del bosco, dove Topolino deve svegliare gli uccellini che dormono, montare sulle mele giganti rotolanti e anche nuotare prima di poter affrontare il drago-boss alla fine del livello.

Usa una mela per tenerti a galla e apri questo blocco-bonus.

...onus per ...ia extra.

Corri fuori dallo schermo per finire la prima fase.

2-1

Scegli il momento buono per saltare attraverso queste foglie.

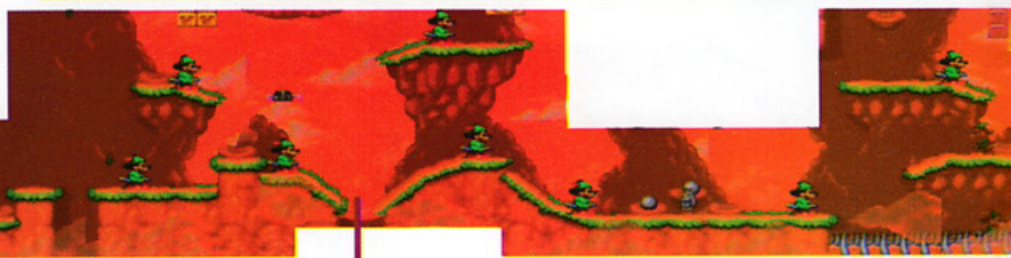
Scansa a tutti i costi questi fagioli rimbalzanti.

INFO

TITOLO	The Magical Quest starring Mickey Mouse
CASA	Capcom
CONSOLE	Supernintendo
TIPO	Avventura
GIOCATORE	1

E'ora di scalare il Picco di GambadiLegno. E' anche il momento per metterti quelle favolose calze verdi. Qui il terreno è molto pericoloso e devi tenere il tuo gancio pronto per passare da uno spuntone pazzesco all'altro per poi affrontare faccia a faccia l'aquila guardiana alla fine del livello.

Appena inizia il gioco prendi subito il vestito da pompiere.

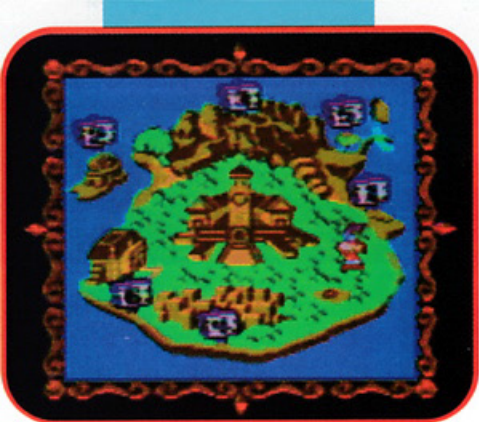
Puoi usare la tua pompa per congelare gli ascensori in una posizione che ti permetta di salire.

Scendi fino al terzo pozzo dell'ascensore e dondola a destra per afferrare un sacco di bonus.

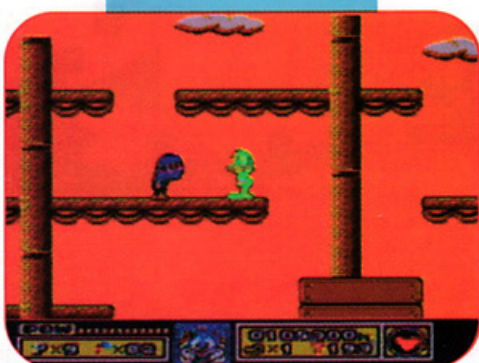
LIVELLO 3-2

LIVELLO 4-2

Dopo le fiamme e l'altitudine è l'ora di viaggiare verso la terra deserta dell'Antartide per affrontare i leoncini lanosi e anche i cavalli marini che pattinano per raggiungere il cancello del Castello di GambadiLegno.

Il castello di GambadiLegno è l'ultimo ostacolo. Bisognerà usare ogni costume che hai e ogni talento che hai imparato durante il gioco se vuoi salvare il tuo cagnolino dalle grinfie di GambadiLegno.

Usa le palline volanti per dondolarti sopra le spine.

Babs Bunny è stata catturata da Montana Max e così tocca a Buster Bunny ed i suoi amici viaggiare attraverso gli Acme Acres fino alla villa di Montana e liberare la loro amica Babs dalle cattive grinfie di Max. Buster, insieme ai suoi amici Dizzy il diavolo, Plucky Duck e Furball il gatto, affrontera' molti pericoli durante il loro viaggio attraverso le sei aree delgi Acri di Acme. Gli uomini di Montana sono pronti e non dovrai stare attento solo alla popolazione di topi malvagi di Acme ma anche ai secchi indemoniati e ai palloni americani.

Buster viene accompagnato nel suo viaggio da un paio di amici. All'inizio di ogni livello dovrai decidere quale dei tuoi amici ti aiuterà. Ogni volta che tu afferri un cartello "toon-a-round" diventerai quel personaggio e potrai usare il suo potere speciale per aiutarti.

BUSTER BUNNY

E' l'eroe e un saltatore eccezionale. Buster è il campione degli Acri di Acme e non solo per i suoi salti ma perchè può correre come il vento.

PLUCKY DUCK

Questo papero verde può battere le ali come nessun altro per aiutarsi a volare sopra i nemici. Sorprendentemente, Plucky sa anche nuotare.

DIZZY IL DIAVOLO

Quel piccolo diavolo di Tasmania può prendere in giro davvero i tuoi nemici. Anche le mura di pietra non sono al sicuro quando Dizzy si mette a girare.

I Toon, come detto prima, dovranno attraversare i sei livelli degli Acri di Acme prima di raggiungere la Villa di Montana per liberare Babs. Ognuna delle Zone ha le sue trappole e le sue fosse e tu dovrai decidere quale dei tuoi amici Toon ti aiuterà di più su ogni livello.

IL CAMPO DEGLI SCREAMZ/GRIDA

Montana ha riempito questa valle che una volta era verde con topi e altri esseri cattivi. Ha anche lasciato cadere una casa infestata nel centro di questo paese che una volta era piacevole. La villa è la casa del Dr. Gene Splicer che deve essere sconfitto prima che tu possa continuare.

L'OCEANO IN MOVIMENTO

Quest'avventura sott'acqua non è esattamente una tranquilla gita al mare. Tieni gli occhi aperti perchè l'acqua è piena di nemici mortali inclusi pesci, pirati e alcune specie di crostacei cattivi che cercheranno di fermarti mentre cerchi di catturare quell'odioso pirata di Capitano Unghione/Claw.

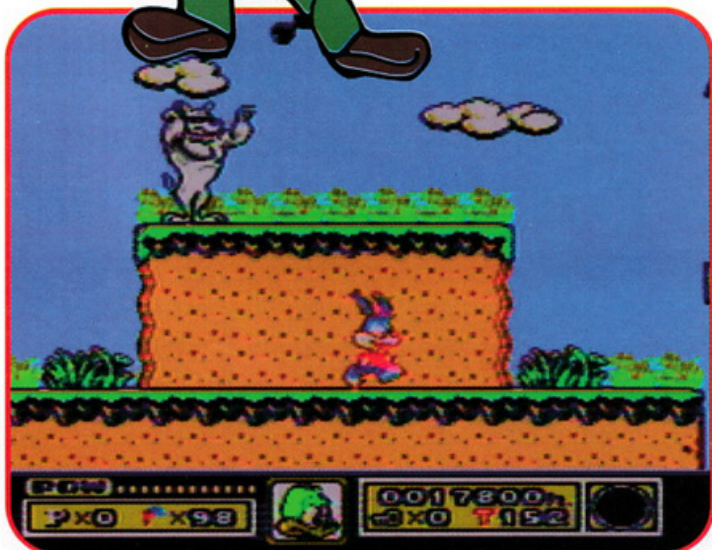
LA FORESTA STRANA

Qui si trovano strani alberi in abbondanza insieme ad una varietà di strani animali del bosco che ostacolano la tua strada. Ma non ti confondere troppo in questo raccapricciante bosco ceduo; se non ti girerà troppo la testa, ci sarà la possibilità di scambiare qualche colpo con Fido, il lupo-bestia.

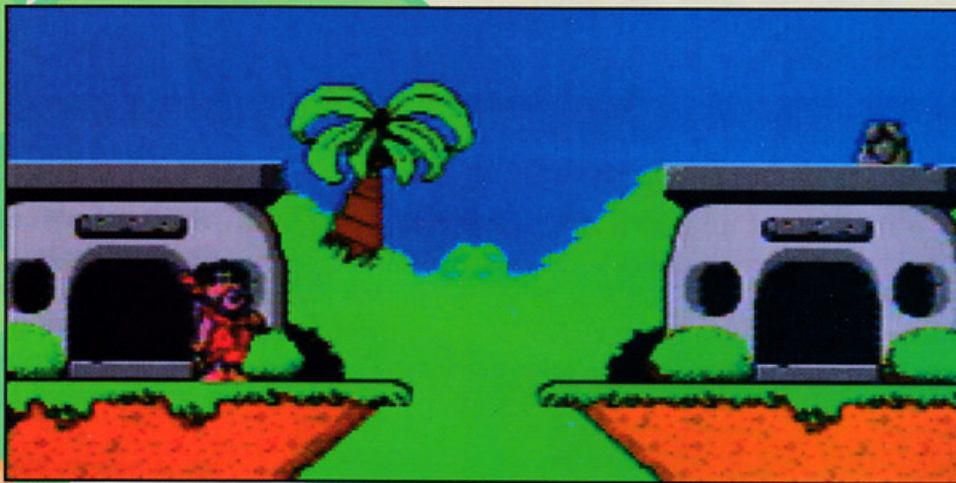
BOOMTOWN

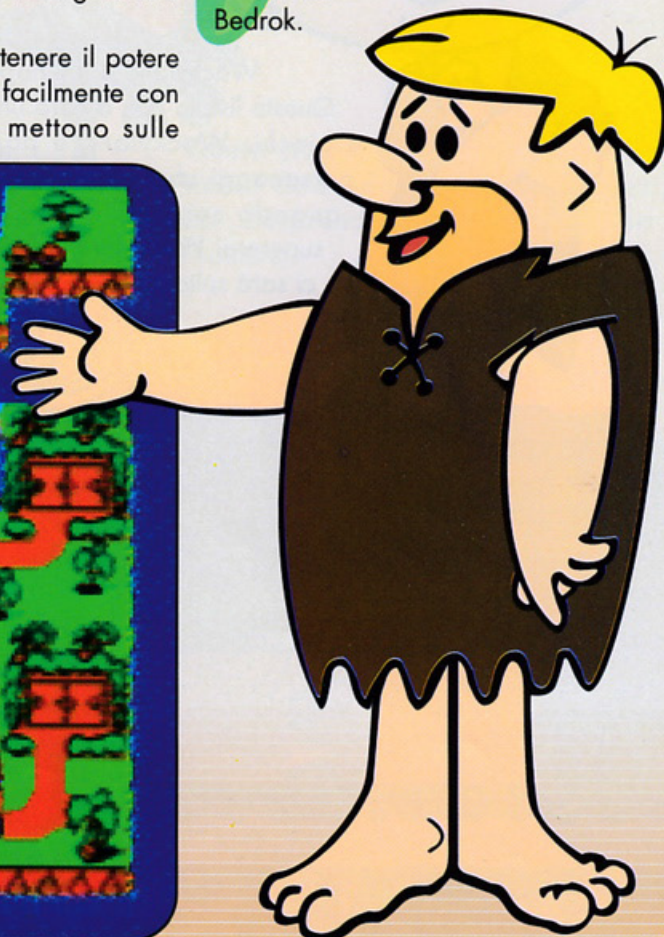
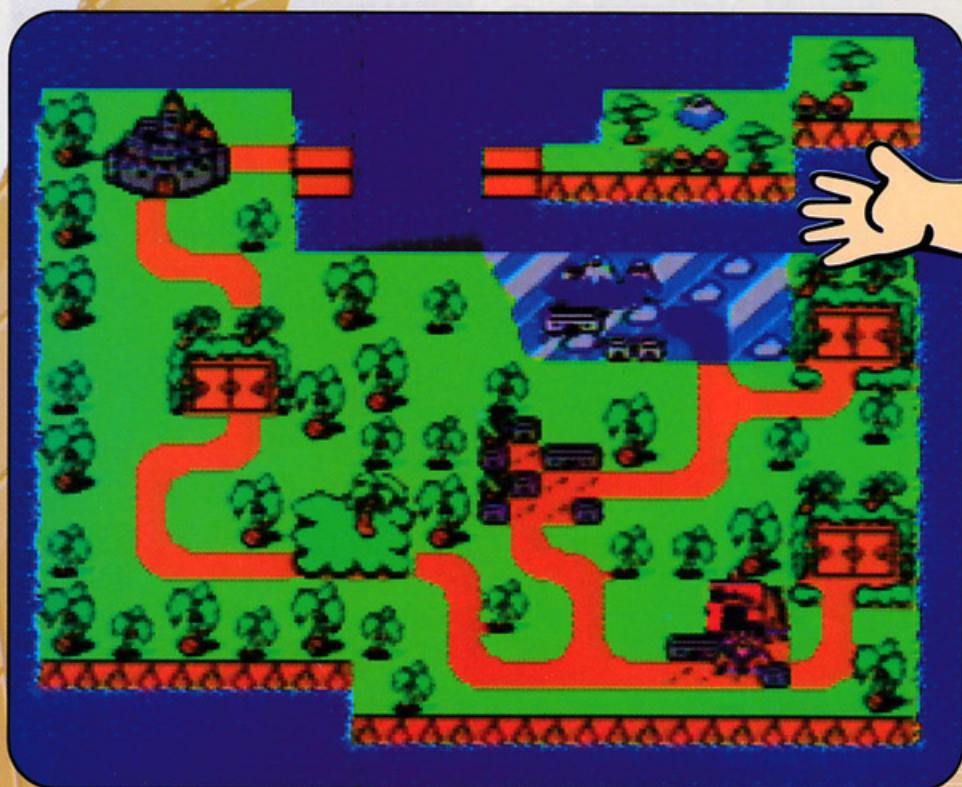
Attraversa questa giungla moderna ma sta' attento ai detriti che cascano dall'alto. Ci sono un sacco di muri alti da scalare in questa fase per cui un po' di aiuto felino ti sarà utile.

WACKYLAND/ IL PAESE DEI PAZZI

Wackyland è il lunapark degli Acri di Acme. Questo livello non è però un luogo tutto divertimenti e giochi; Wackyland è popolato da certi strani personaggi che vorrebbero vedere la tua rovina quando sei così vicino al tuo obbiettivo. Se supererai Wackyland, fra te e la sicurezza di Babs ci sarà soltanto la villa di Montana.

THE FLINTSTONES®

The Rescue of Dino & Hoppy

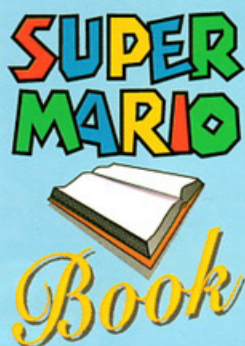
Fred Flinstone ha qualche guaio a Bedrock; i suoi animali domestici, Dino e Hoppy, sono stati rapiti da uno scenziato malvagio del trentesimo secolo. Adesso Fred deve prendere la sua fedele clava e attraversare Bedrock. Gazoo, l'amico di Fred, ha una macchina del tempo che può aiutare Fred a ritrovare Dino e Hoppy. Purtroppo la macchina del tempo è stata rotta in pezzettini e questi sono sparsi dappertutto nel paese di Fred. A parte la sua fedele clava Fred possiede altre abilità speciali che lo aiuteranno durante la sua complicata missione. Fred deve andare sui tre campetti di basket e vincere una gara "uno contro uno" per essere premiato con uno speciale bonus.

Tutte le abilità di Fred gli costeranno dei soldi che può ricevere ogni volta che colpisce un nemico. Una volta vinta la sua prima gara di basket gli sarà dato il potere di saltare, il quale, quando scelto, lo doterà di un canguro preistorico che lo farà saltare. Ma ricordati che ogni salto costerà a Fred cinque monete; usa il canguro solo quando ne hai bisogno.

Se Fred riuscirà ad ottenere il potere di volare potrà volare facilmente con un paio di ali che si mettono sulle spalle. Continua a battere quelle braccia e ricordati che il viaggio aereo è costoso. Hai mai voluto essere JAWS LO SQUALO? Ecco la tua chance. Una volta armato di maschera, respiratore e pinne, non ti dimenticare la pinna da squalo che metterai sulla schiena, potrai tuffarti nel mondo acquoso che circonda Bedrok.

Speciale SUPER MARIO

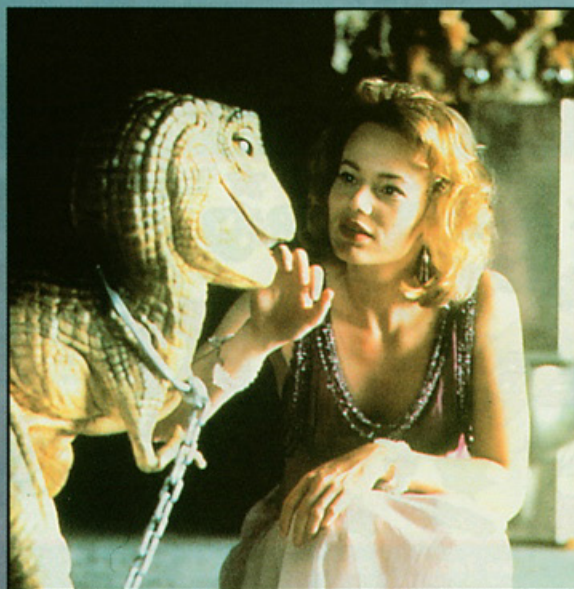
PER LA PRIMA VOLTA UN VIDEOGIOCO PRECEDE E ISPIRA UN FILM. CHI HA POTUTO TANTO? UNO SOLO. IL PRIMO. IL NUMERO UNO. SUPER MARIO BROS, L'IDRAULICO PIU' FAMOSO DEL MONDO!!

Un'affascinante ricercatrice, Daisy, chiede aiuto a Mario Bros per liberare dall'acqua uno scavo archeologico. Sembra un ordinario lavoro di idraulica... ma intanto le ragazze a Brooklyn cominciano a sparire misteriosamente dalle strade e i due fratelli Bros sono inghiottiti da un misterioso varco apertosi nello scavo. Nel varco sotterraneo c'è il mondo di Dinohattan, l'incredibile dimensione parallela creatasi milioni di anni fà in seguito all'esplosione di un enorme meteorite e da allora abitata dai dinosauri. Ma questo mondo evoluto e violento oggi sta di nuovo rischiando l'estinzione. Perciò Koopa, il tiranno di Dinohattan, tenta di rapire Daisy per sottrarle il frammento di meteorite che lei porta al collo; solo così potrà impadronirsi del mondo "di sopra" e salvare il suo orrido regno sotterraneo. Si verifica dunque uno scontro esaltante tra Mario e Luigi e i cattivissimi dinosauri in cui si vanno ad inserire gli altri personaggi amici di Mario, come il piccolo tirannosauro Yoshi e il padre di Daisy, re Bowser.

Armati di lanciafiamme, malvagi e terrificanti, i cattivi di Dinohattan sono di tre tipi: umanoidi, serpenti e lucertole. Interpretati da attori molto alti e caricati di una pesante attrezzatura, rappresentano una delle invenzioni sceniche più rilevanti del film.
I Goombas, le fedeli truppe di Koopa, erano all'inizio destinate ad avere nel film una parte marginale, ma dopo la loro creazione il loro spazio nella storia si è dilatato tanto erano diventati personaggi reali e affascinanti.

Koopa è il grande nemico di Mario e dell'umanità di cui vuole la distruzione. Personaggio magnifico nella sua cattiveria cinematografica è interpretato da Dennis Hopper, attore e regista amante di film cupi. Si adatta perfettamente alle sotterranee follie del mondo dei dinosauri.

Brooklyn, sessantacinque milioni di anni fà.

Ci fu un tempo in cui la terra era giovane. I vulcani eruttavano cenere grigia e riversavano la loro rossa lava incandescente sulla terra. Gli oceani erano caldi e la superficie del pianeta era coperta di paludi e di una rigogliosa vegetazione verde.
Molte specie di animali, allora, popolavano i mari e le terre. Su tutti, però, dominavano le più grandi creature che abbiano mai vagato sulla terra: gli immensi dinosauri.
L'affascinante inizio del libro di Todd Strasser, edito dalla Sperling

Mario Bros è l'attore Bob Hoskins (tutti voi lo ricorderete in Roger Rabbit) e garantisce all'idraulico italo-americano la simpatia e la solidità che ben conosciamo nei videogiochi. Più sognante, ma anche più riflessivo del vulcanico fratello, l'attore John Leguizamo interpreta perfettamente Luigi .

Samantha Mathis è la dolcissima Daisy. Scoprirete che, diversamente dai videogiochi, la storia presenta un imprevedibile colpo di scena molto romantico.
Sconfinata ammirazione per il nostro amico Yoshi. Basti dire che per la sua realizzazione sono occorse 11 settimane di lavoro, sistemi elettronici superavanzati e nove moderni burattinai addetti ai movimenti . Del nuovo Yoshi vi innamorerete, parola di Nintendomaniaco.

& Kupfer, che troverete in uscita a settembre vi propone un inedito modo di conoscere sempre meglio le avventure del mitico numero Uno.
Se in America il film ha già mandato in delirio i tre milioni di Nintendofans di Super Mario, il libro ne seguirà sicuramente le orme. Un autore speciale creatore di dinosauri sintetici, un idraulico speciale capace di combattere dinosauri veri, una storia speciale da leggere e rileggere! Se ancora qualche Nintendomane ha poca pratica di libri... bene, questo è il momento giusto per iniziare.
Buona lettura!

SUPER MARIO CULT

Un inatteso regalo in questo inserto dedicato a Super Mario. L'elenco completo, mai pubblicato prima, di tutti i giochi del mitico Numero Uno!
Non sappiamo se riuscirete a ripescarli tutti, forse occorrerebbe un contatto in Giappone, ma quando i Club di Super Mario si saranno attivati come si deve potrebbe non essere impossibile . Mai dire mai!

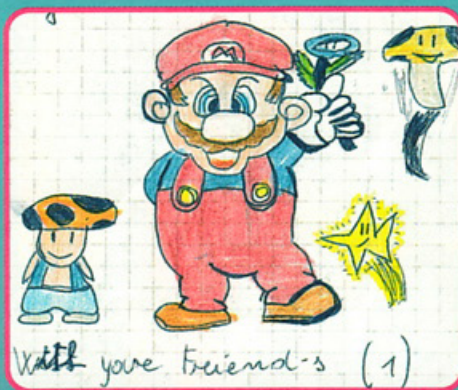
CONTROL DECK 8 BIT

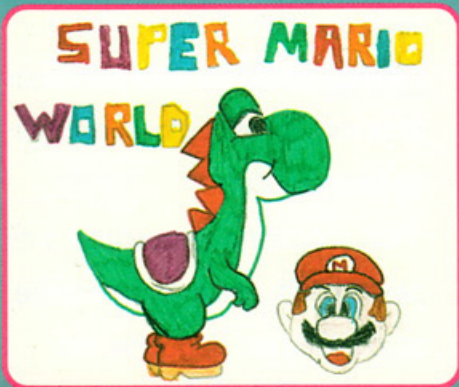
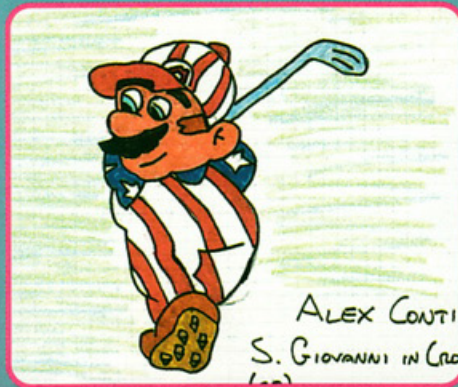
1987 MARIO BROS.
1987 SUPER MARIO BROS.
1989 SUPER MARIO BROS. 2
1991 SUPER MARIO BROS. 3
1991 DR. MARIO
1993 MARIO & YOSHI

GAME BOY

1990 SUPER MARIO LAND
1991 DR. MARIO
1993 SUPER MARIO LAND 2
1993 MARIO & YOSHI

SUPER NINTENDO 16 BIT

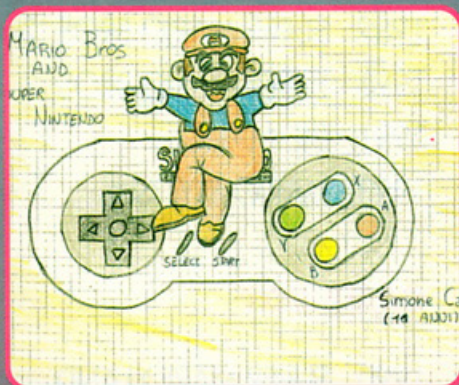
1992 SUPER MARIO WORLD
1993 SUPER MARIO KART

Livio Massimo - Foggia

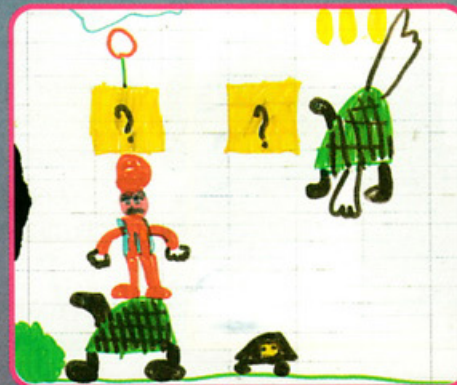
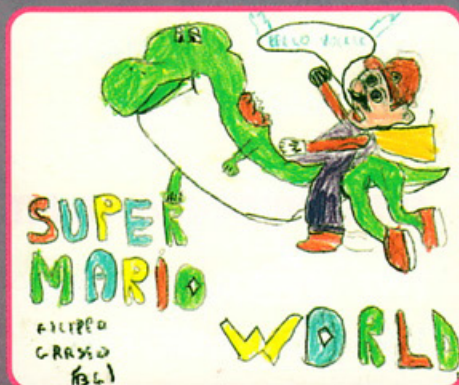
Ivan Mangiafesta - Milano

Antonio Caccioppoli - Napoli

Alex Conti - S.Giovanni in Croce (CR)

Francesco Galbiati - Milano

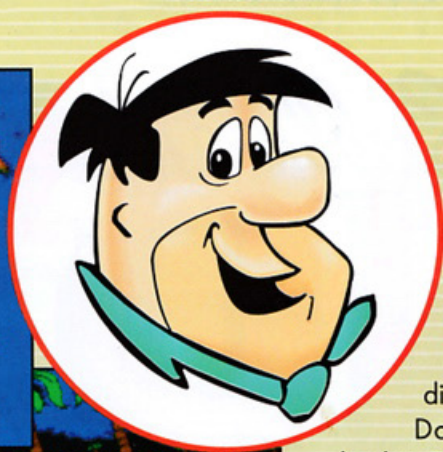
Federico Ligabue - Carpi (MO)

Icaro Tealdi - Trezzano S/N (MI)

Vincenzo Frunzio - Lettere (NA)

Simone Capitano - Bergamo

Paolo Gaetani Vignola (MO)

Tommaso Ferretti - Montecatini Terme

Filippo Grasso - Bergamo

Hubert Rubatscher - La Valle (BZ)

Salvatore Caruso - Palermo

Dovrai combattere attraverso tutti i livelli che circondano Bedrok. Cominciando da Bedrok se Fred vorrà passare al livello successivo dovrà superare le fosse senza fondo e altri uomini primitivi per affrontare il drago sputafiamme alla fine di ogni livello.

Dopo una partita veloce di basket Fred dovrà entrare al livello Reef rock/ La roccia della scogliera. Reef rock è il nascondiglio dei ladri di banca e dei criminali in fuga. Fred dovrà evitare questi cattivoni per poter raggiungere Wilma alla fine del livello e lei gli darà un'arma per combattere l'omone primitivo.

Da questo punto sarà sempre più freddo mentre entrerai nella città ghiacciata/ Icy City: Piattaforme scivolose rutoe rotanti e pericolosi venti del mord saranno all' ordine del girono non scordarti di stare attento all'enorme mammuth lanoso che cercherà di farti diventare uno spiedino alla cavernicola.

Non sarebbe favoloso dopo questa gelida esperienza fare un tranquillo viaggio attraverso una giungla tropicale? Bene, perchè questa sarà la tua prossima missione. Sarà un viaggio su liane penzolanti e attraverso molte paludi per trovarsi alla fine faccia a faccia con il bruttissimo mostro della giungla.

Dopo auer superato la giungla calda e umida, ti aspetteranno ancora più pericoli nascosti nella caverna sotto l'acqua e nei livelli di Tea Rock prima di poter accomodare la macchina del tem po e poi viaggiare nel trentesimo secolo. Dovrai attraversare il laboratorio di alta tecnologia del Dott. Batler per poterti finalmente riunire ai tuoi amici "Giurassici".

Danny Sullivan's INDY HEAT

I giochi sull'automobilismo sono veramente popolari in questo momento con diversi titoli di Formula Uno alla ribalta. Ma qui c'è un tipo diverso di gioco sull'automobilismo che è una piacevole variante al NES.

Questa è la formula Indy l'equivalente americano alla Formula Uno, ed è forse ancora più veloce. Il tuo ospite è Danny Sullivan, veterano e eroe di questo sport che ti accompagnerà in un tour degli Stati Uniti alla conquista del titolo della Formula Indy.

COME SI METTONO IN FILA

Competere e' la base di questo gioco ed i tuoi colleghi piloti ti faranno correre come un matto in giro per tutti gli Stati Uniti gareggiando su tutti i maggiori circuiti.

Ci sono cinque piloti e quattro (il massimo) possono gareggiare comtemporaneamente purchè tu usi l'adattore per quattro giocatori. Allora chiama tutti i tuoi amici e divertitevi insieme altrimenti gli altri concorrenti saranno creati dal computer. Ovviamente, più alta è la tua posizione al termine della corsa, più soldi riceverai.

SPENDERE I TUOI SOLDI

Come sempre, dovresti spendere i soldi incassati con molta attenzione. Ci sono un sacco di cose che puoi comprare con il premio in denaro.

LA LISTA DELLA SPESA

DA COMPRARE	IL COSTO	L'EFFETTO
TURBO	$30,000	Aumenta la velocità
BRAKES	$30,000	Frenata efficace
TYRES	$40,000	Tenuta di strada
STAFF	$40,000	Fermate più veloci ai box
M.P.G.	$50,000	Economizzatore di carburante
ENGINE	$50,000	Accellerazione più veloce

Durante il tour potrai aumentare le prestazioni del tuo mezzo e crearti una macchina formidabile.

Se vuoi, potrai lasciare le decisioni a Danny. Prenderà i tuoi soldi e li spenderà con saggezza aumentando l'efficacia della tua macchina.

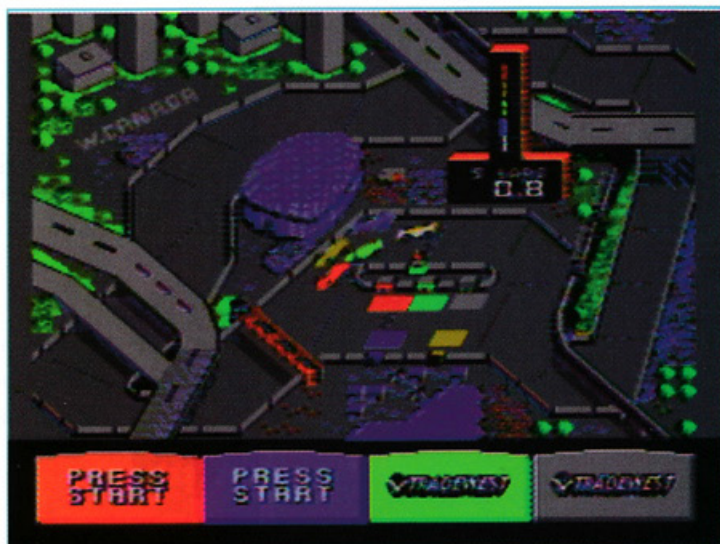
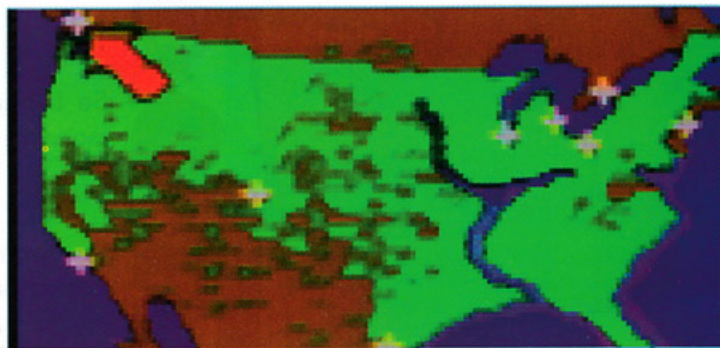
APPUNTI/CONSIGLI DI GARA

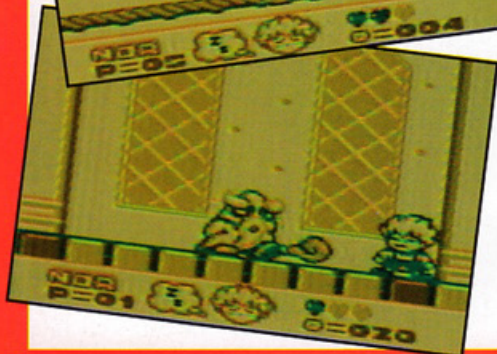
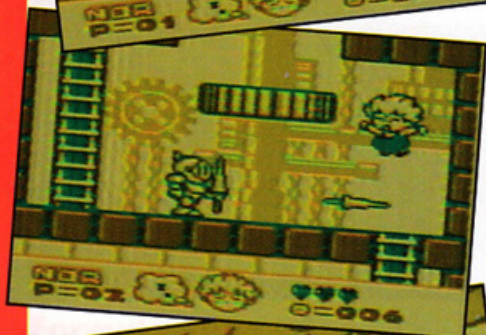
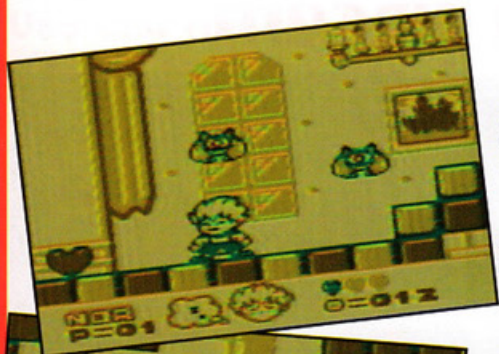
Ogni gara è un'esperienza piena d'azione e devi stare all'erta se vuoi conquistare la vittoria.

Cerca di partire velocemente usando un turbo messo bene a punto e puoi essere in testa della gara. Usa il turbo in modo efficace per mantenere la tua posizione davanti agli altri. Ovviamente, stai molto attento ad evitare di colpire le barriere o le macchine sulla pista perchè gli scontri danneggeranno e rallenteranno la tua macchina, e c'è anche la possibilità che la tua macchina vada a fuoco obbligandoti a tornare ai box. Mentre ti avvicini alla corsia dei box su ogni giro, tieni gli occhi aperti per le istruzioni. Un cartello del colore della macchina che stai usando verrà sollevato ai box per farti sapere se hai bisogno di fare una fermata oppure no.

Non ti dimenticare che più alta è la tua posizione all'arrivo più soldi e punti riceverai.

Adesso sei pronto per partire!

I CIRCUITI

Ci sono nove circuiti sparsi in tutti gli Usa. Sono tutti molto diversi tra loro e di conseguenza dovrai utilizzare diversi stili di guida. Alcuni circuiti hanno curve lente e richiedono un'alta tecnica di guida mentre altri sono ovali e permettono velocità così alte da bruciare le gomme. Gli stati uniti ti stanno aspettando, buona fortuna!

Il Conte Dracula ha tanti parenti, uno di loro si chiama KID DRACULA ed abita nella piacevole zona residenziale di Transylvania 90210. Sembra che mentre il nostro eroe faceva un pisolino, Garamoth, il suo nemico numero uno, abbia devastato il suo paese, (ma che cosa si aspettava visto che il suo sonnellino è durato circa cinquant' anni?) Kid Dracula deve attraversare moltissimi paesi e affrontare alcune bestie molto strane durante il viaggio.

Lungo la strada, Kid può riprendere le formule magiche che ha perso; queste formule lo aiuteranno a compiere ogni tipo di strane e meravigliose azioni per colpire i suoi nemici.

BAT KID

Comincerai con l'abilità di trasformarti in un pipistrello in qualsiasi momento, questo ti aiuterà a volare attraverso grandi fosse e a raggiungere le piattaforme irraggiungibili. Ma cerca di atterrare prima che finisca il tuo tempo, altrimenti cascherai dall'alto. (farai un pessimo atterraggio!)

L'ATTACCO DEI PIPISTRELLI

Questi fedeli pipistrelli voleranno da sotto il tuo mantello e colpiranno i nemici più vicini distruggendoli prima di tornare sotto il mantello per essere usati di nuovo.

I MISSILI VAI E TORNA

Spara questi missili potenti: colpiranno qualsiasi nemico e lo cancelle ranno dalla faccia della terra.

LA BOMBA -PIPISTRELLO GIGANTE

Anche le mura non sono sicure quando lanci questa enorme bomba contro di loro. Come puoi immaginare, un mostro mediocre non ha nessuna probabilità di sopravvivere.

PASSARE IL TEMPO CON I RAGAZZI-PIPISTRELLI

Se ti annoi a camminare sul pavimento perchè non provi questa manovra e cammini invece sul soffitto?

OMBRELLA LUGOSI

Se diventa troppo difficile scansare i missili nemici perchè non apri questo ombrello di forza titanica e guardi i missili rimbalzarci sopra mentre li scansi?

Lungo la strada incontrerai moltissimi personaggi strani e mera- vigliosi, incluso un gruppo di pesci psicotici chiamato la trota che non voleva morire. Dovrai affrontare anche l'Alieno illegale dal pianeta X, per non parlare dello Spirito dell'Ultimo Pollo Fritto che Hai Mangiato ed i Fantasmi dell'Halloween, passato, presente e futuro.

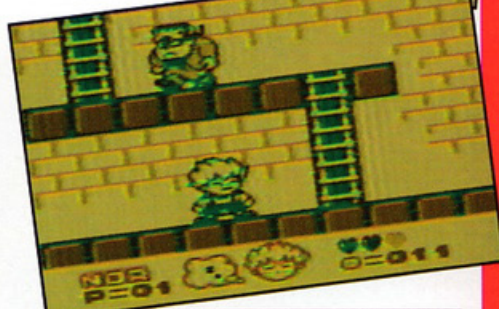
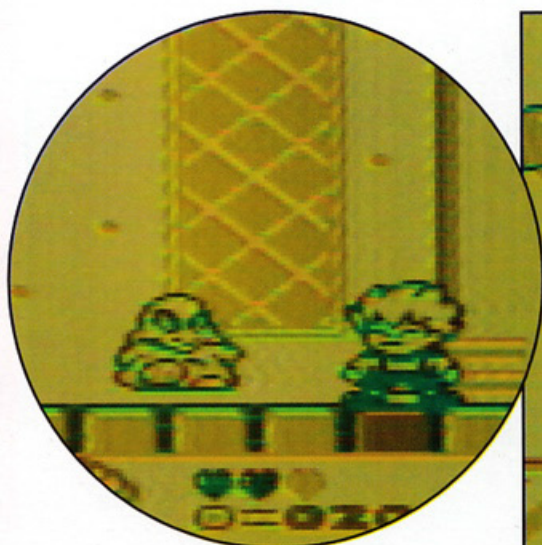
Devi cominciare la tua missione dentro il castello di Kid Dracula. Se riuscirai a scappare via da questa dimora pericolosa, dovrai combattere gli altri sette livelli.

LA FORESTA DEGLI SCIOCCHI

Se supererai i tronchi che cascano e altri pericoli arborei che ci sono in questo livello, sarai premiato non soltanto con il missile vai e torna ma ti sarà permesso di proseguire nella fase successiva.

L'ATTACCO DEI NUVOLONI

E' l'ora di volare e di affrontare faccia a faccia una varietà di scherzi aerei mentre cerchi di afferrare la formula magica "Passare il tempo con i ragazzi pipistrelli."

Se supererai i primi livelli dovrai sconfiggere la nave pirata Fantasma e tutti i pericoli che ti aspetteranno prima di poter prendere l'Ombrella Lugosi, dopo aver preso anche la Bomba Pipistrello. Da questo punto diventerà sempre più difficile perchè dovrai superare il mostro vulcano e la mortale Caverna Scura prima di poter raggiungere una fabbrica di robot psicotici e la tana stessa di Garamoth.

INFO

TITOLO	Kid Dracula
CASA	Konami
CONSOLE	Game Boy
TIPO	Avventura
GIOCATORE	1

Barbie

INFO

TITOLO	Barbie
CASA	Hi Tech
CONSOLE	Game Boy
TIPO	Action
GIOCATORE	1

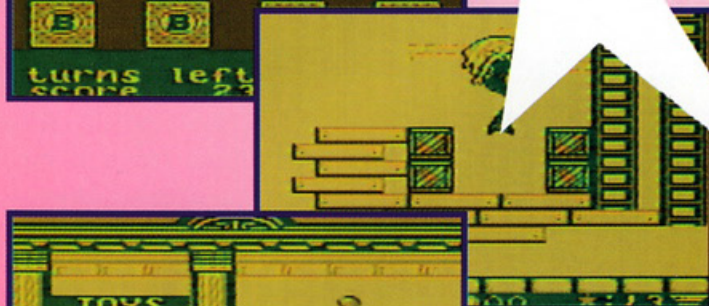
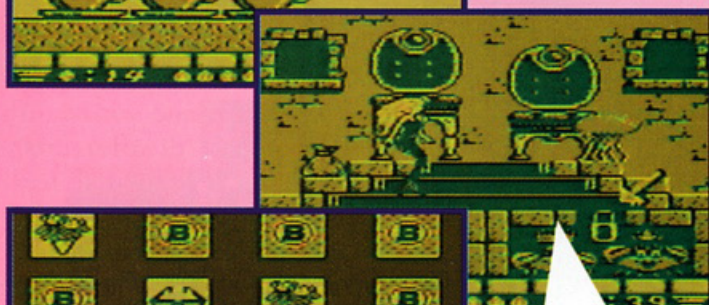
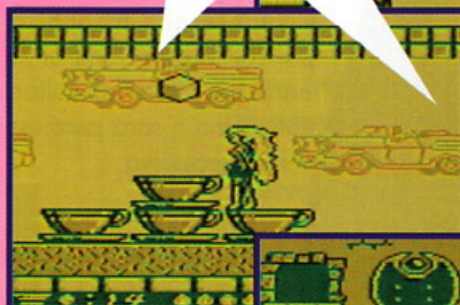
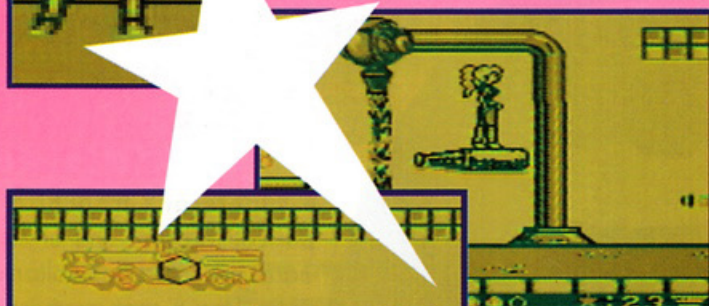
Come se non fosse abbastanza essere la bambola più famosa del mondo, adesso Barbie sta cercando di conquistare anche il mondo di Game Boy.

Sembra che Barbie abbia un dolce appuntamento con Ken ma, per sfortuna, non ha proprio nulla da indossare; le rimane una cosa sola da fare ed è andare al centro commerciale. Deve viaggiare attraverso sette livelli del centro commerciale per raggiungere lo spogliatoio al piano superiore.

Ad ognuno dei livelli si trovano nemici che devono essere sconfitti; Barbie li può combattere tirandogli le gemme o le monete che si trovano appese in giro.

Come ti puoi facilmente aspettare da un personaggio molto attento alla moda, il mondo di Barbie non contiene power-ups ma fashion-ups, che le permettono di cambiare vestiti. Se tu afferrerai un cuore, Barbie indosserà la tuta da ginnastica e potrà fare salti mortali contro i suoi nemici per liberarsi di loro.

Un altro fashion-up a disposizione e' il fulmine che permette a Barbie di indossare la tuta da "power"-corsa. Questa tuta dà a Barbie completa invulnerabilità per un breve periodo.

Ci sono sette piani nel centro commerciale. La nostra eroina deve attraversarli tutti per poter prendere l'abito da sera.

FASE 1- L'ATRIO

Barbie deve attraversare il corridoio evitando tutte le fontane e andare sulle piattaforme mobili. Scoprirai che sparando al primo mucchio di tre scatole, potrai arrampicarti sopra ed afferrare il cuore.

FASE 2- L'ACQUARIO DELLE SIRENE

La nostra eroina è stata rimpicciolita e cambiata in una sirena per attraversare questo livello un po' "umido". Tieni gli occhi aperti; ci sono tuffatori e squali mortali. Per trovare una stanza bonus nascosta, spara alle scatole accanto alle scale per aprire il passaggio segreto.

FASE 3- SODA SHOP/ IL CHIOSCO DEL FRAPPE'

In questo livello i nemici di Barbie sono i frappè pazzi e gli hamburger cattivi; evitali a tutti i costi. Cerca di saltare ad intervalli regolari per scoprire le stelle nascoste.

FASE 4- LE SIRENE II

Dovrai attraversare il labirinto di corallo in questo livello. Se ce la farai, dovrai salvare il Re e la Regina dei Granchi distruggendo le meduse con le gemme. Non ti preoccupare se finisci le gemme perchè un altro sacco cascherà dentro la stanza.

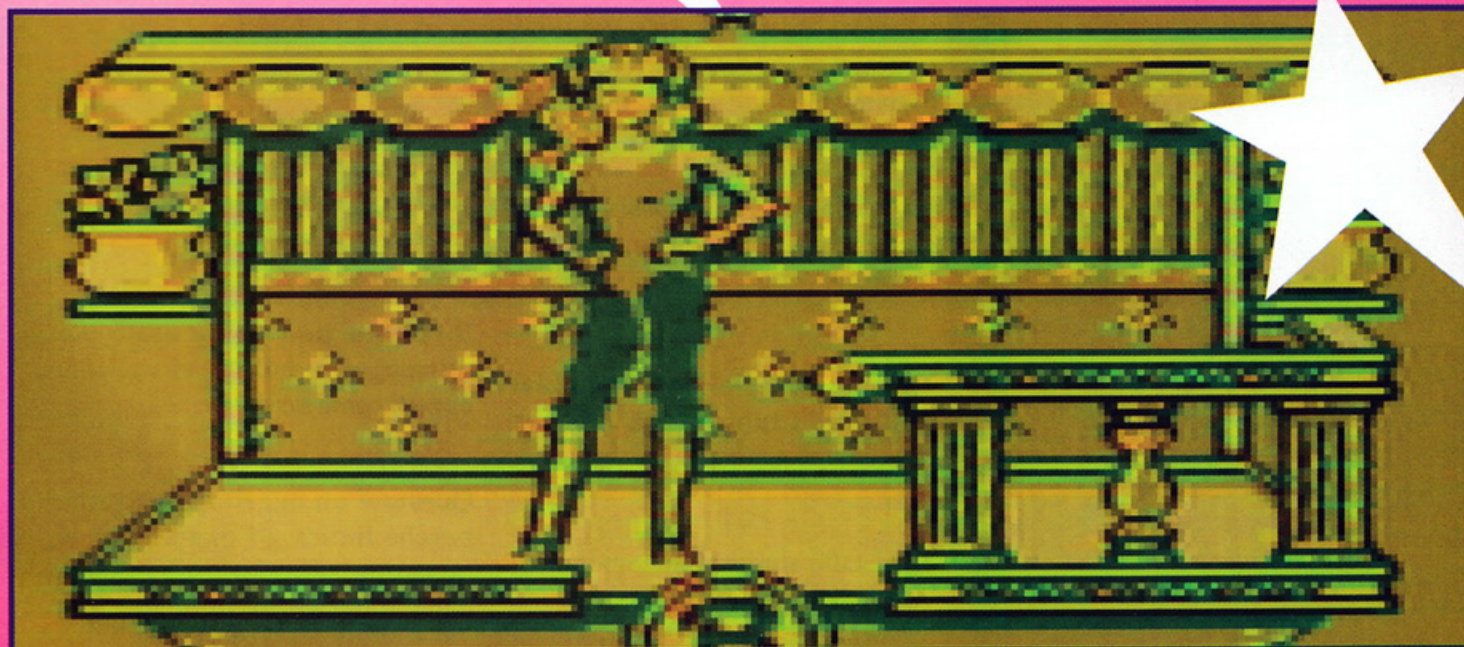
FASE 5- IL NEGOZIO DEI BALOCCHI

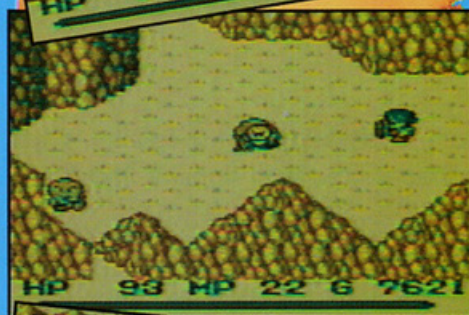
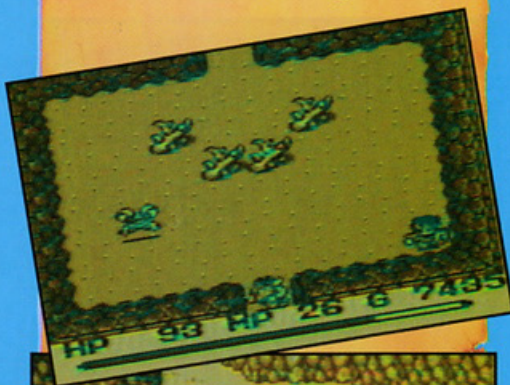
Per attraversare questo negozio di balocchi pieno di trappole, dovrai cavalcare i blocchi da costruzione (per bambini) mentre cerchi di evitare tutti i balocchi dispettosi.

FASE 6- IL LABIRINTO MUSICALE

Ti piace la musica? Allora, questo è il negozio per te. Ci sono CD e dischi che galleggiano intorno e possono essere usati per continuare il tuo viaggio al juke-box. Una volta raggiunto il juke-box salta sulle tre monete per farle girare mentre cerchi di evitare le "note" musicali,

FASE 7-IL PIANO SUPERIORE

Eccolo qua, il livello finale. Devi attraversare il labirinto degli spogliatoi. Ogni porta apre su una stanza diversa e devi passare attraverso ognuna finchè non trovi il tuo abito da sera.

La cartuccia di Mistyc Quest ti sembrerà piccola quando la inserisci dentro il sistema Game Boy, ma quando la accendi vedrai che le apparenze possono ingannare. Troverai un titolo RPG completamente dettagliato che dovrebbe garantirti ore di divertimento mentre cercherai di risolvere i problemi ed i misteri di MYSTIC QUEST.

UN RACCONTO DEL BENE CONTRO IL MALE

L'albero di Mana è una pianta magica che cresce abbondantemente sopra le torri di nuvole del Monte Illusia. Da questo scorre la cascata, la fonte di tutta la vita del mondo. Per crescere, l'albero dipende dall'energia di tutte le creature viventi. Se quella energia è pura e positiva l'albero crescerà con bellezza e la cascata purificherà le anime del mondo. Se invece viene avvelenata dal male l'acqua si inquinerà di negatività e contami- nerà le anime del mondo. Il Signore Scuro dall'Impero di Glaive sta mettendo in atto un piano per usare il potere dell'albero di Mana per i suoi fini odiosi ed tuo compito è fermarlo! Prima di poter fermare i suoi piani codardi, dovrai scappare dal suo castello dove combatterai mostri, per il suo divertimento.

La tua crociata sarà un viaggio molto lungo e faticoso attraverso villaggi e paesi che sono infestati da innumerevoli pericoli. Bisognerà ammazzare molti mostri e superare tanti problemi. Mentre viaggerai attraverso i paesi incontrerai molte persone che hanno informazioni e consigli importanti per aiutarti.

RACCOGLIERE E PORTARE

Durante il gioco troverai diversi oggetti che potrai raccogliere. L'uso corretto di questi oggetti potrà aiutarti e il tuo progresso sarà innarrestabile.

CANDY
Favoloso se tu sei goloso! L'uso di questo res- tituirà alcuni punti di salute.

POZIONE
Quando usate, le pozioni possono restituire i tuoi HP,MP o la tua condizione generale.

CRISTALLO
Il cristallo aumenterà temporaneamente il tuo potere di attacco.

SFERA
La Sfera indicherà un oggetto di combattimento che ha un effetto molto forte, qualche volta più forte della magia.

CHIAVE
Le chiavi possono garantirti un passaggio attraverso porte chiuse e l'accesso a nuove zone.

PICCONE
Il Piccone può essere usato per distruggere i muri e per rompere oggetti come sassi e pentole.

BORSA DI MONETE
Questo è un oggetto importante perchè indica gli oggetti che si possono cambiare con soldi dandoti monete da spendere.

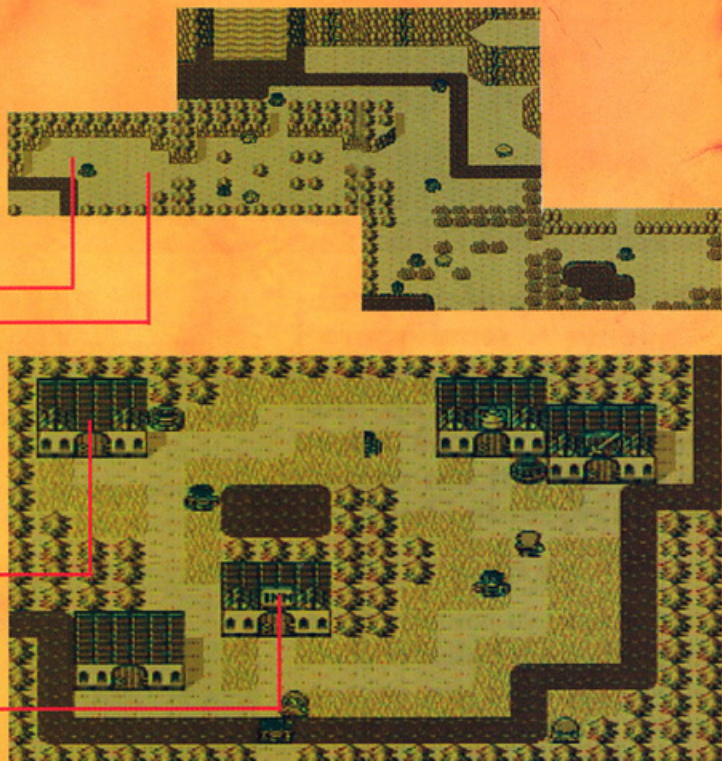
LA MAPPA

La prima parte della tua avventura ti porterà attraverso numerose battaglie pericolose e attraverso il villaggio di Topple dove potrai imparare molto dalle interessanti chiacchierate e comprare un paio di oggetti strani.

1 Inizio

2 Colpisci tutti i nemici che puoi con la tua spada; esercitati perchè sono un buono bersaglio!

3 Una volta arrivato a Topple entrerai nei vari negozi per comprare pozioni, chiavi e spade.

4 Ti puoi riposare alla locanda.

COMBATTERE E CONVERSARE

Uno degli aspetti più importanti del gioco è raccogliere informazioni. Mentre attraversi i paesi e incontri altri personaggi ti devi avvicinare per cominciare una conversazione. Valuta sempre l'informazione che ti verrà data.

Fuori dei villaggi e dei paesi, ci sono sempre personaggi cattivi che girano in quà e in là, pronti per colpire gli estranei. Sarà in questo momento che dovrai utilizzare le tue abilità di combattimento con la spada, un po' come si usava nel gioco "La Leggenda di Zelda,". Quando sconfiggerai un nemico conquisterai punti di esperienza. Questi possono essere usati, secondo la tua scelta, per aumentare il tuo "potere", "la saggezza," "la forza vitale" o "la volontà." Con queste caratteristiche potenziate avrai una forza formidabile.

LO SCHERMO DELLA TUA CONDIZIONE

Lo Schermo della tua Condizione ti darà un riassunto di come stai giocando. Ogni aspetto importante della tua condizione verrà dettagliatamente mostrato permettendoti di capire il tuo progresso.

Verranno inclusi, non solo i punti di esperienza conquistati ma anche quanti te ne mancano per raggiungere il livello successivo.

SUPER ALESTE™

Se hai qualche problema a sconfiggere i boss dei vari livelli di questo shoot 'em up, non aver paura perchè siamo qui per aiutarti con consigli proprio riguardo i boss.

FASE 1

Spara alla piccola nave che scende per armarsi con le palline di potere. Poi spara alle torrette laser. Una volta distrutte prova a colpire il centro; quando l'enorme cupola si libera evita i suoi colpi e concentrati sul centro.

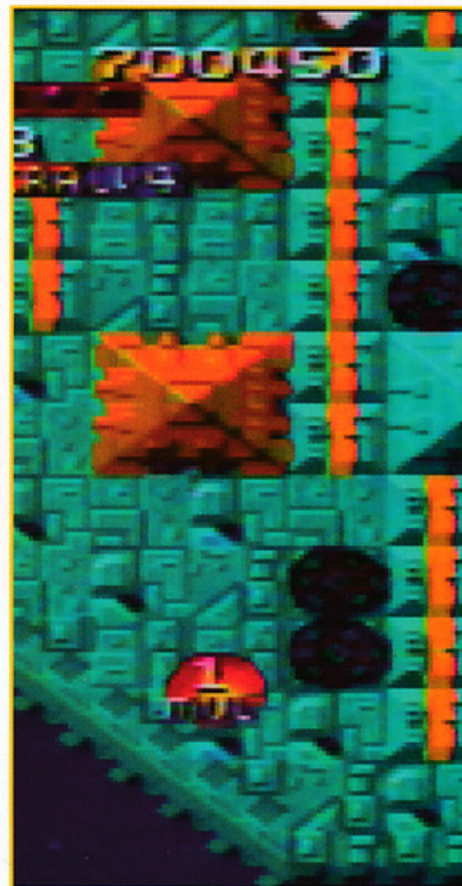
FASE 2

Il boss è davvero facile da sconfiggere. Devi semplicemente scansare le bombe giranti e colpire le due torrette con tutta la forza che hai. Un paio di colpi sparati ad ognuno ed i tuoi problemi saranno risolti.

FASE 4

Per distruggere il boss di questo livello devi colpire il centro quando si apre lo scudo. Sta'attento quando si abbassa; rischi di rimanere schiacciato. Le larve che lascia cadere sono molto facili da distruggere con pochi colpi.

FASE 5

Devi scansare i sassi che volano fuori quando i trapani colpiscono il muro. Aspetta che la macchia rossa nel centro si apra poi sparale. Stai attento a non colpire quei muri che qualche volta esplodono ai lati.

FASE 7

Questa è un'altra guardia che è facile da sconfiggere. Scansa o spara ai sassi; aspetta la base per entrarci. Quando la cupola si apre spara al suo centro. Ripeti questo procedimento intorno a tutte le cupole finchè non saranno tutte distrutte. Il tuo prossimo bersaglio è la cupola centrale rossa, quando passa sparagli.

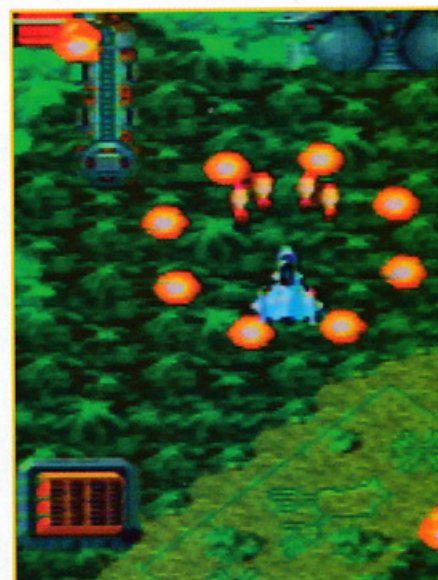
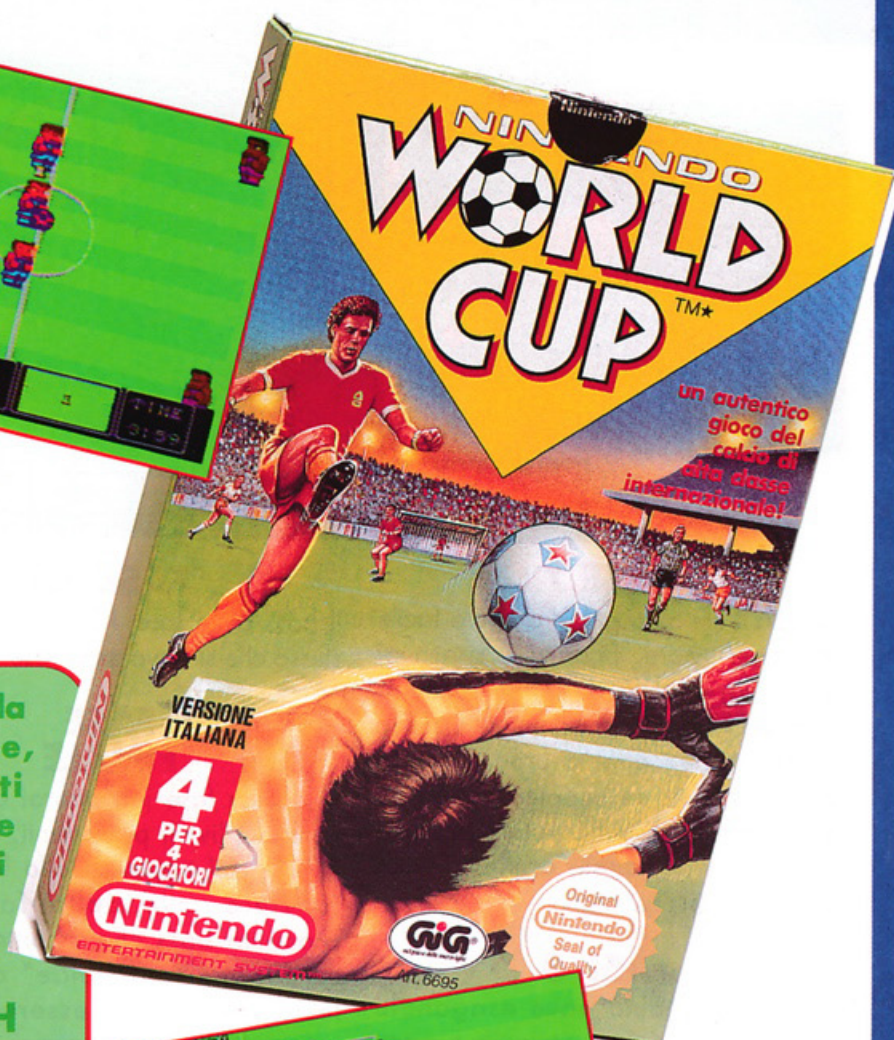
FASE 8

Intorno a questa nave esagonale ruotano diverse sfere. Struggile o cerca di evitarle; dopo un paio di colpi si avvicineranno; devi scansarle per poi distruggere la sfera del centro.

FASE 10

Il boss della fase 10 è esattamente lo stesso che si trova nella fase 1.

FASE FINALE

In questa fase incontrerai di nuovo i boss dei livelli precedenti. Il primo è il boss del trapano dalla fase 5 poi la sfera-nave dalla fase 8. Il prossimo boss che incontrerai sarà un'enorme "mostroide" con tante teste che devono essere distrutte prima di poter distruggere lui stesso. Non ti raccontiamo tutto però, altrimenti sarebbe troppo facile giocare.

TIPS N TRICKS

Se stai cercando di raggiungere la finale della Coppa Mondiale, questi sono i codici che ti risparmieranno fatica. C'è un codice per ogni match così non avrai problemi a sollevare la coppa!

10307 IL SECONDO MATCH

30707 IL TERZO MATCH

01507 IL QUARTO MATCH

22007 IL QUINTO MATCH

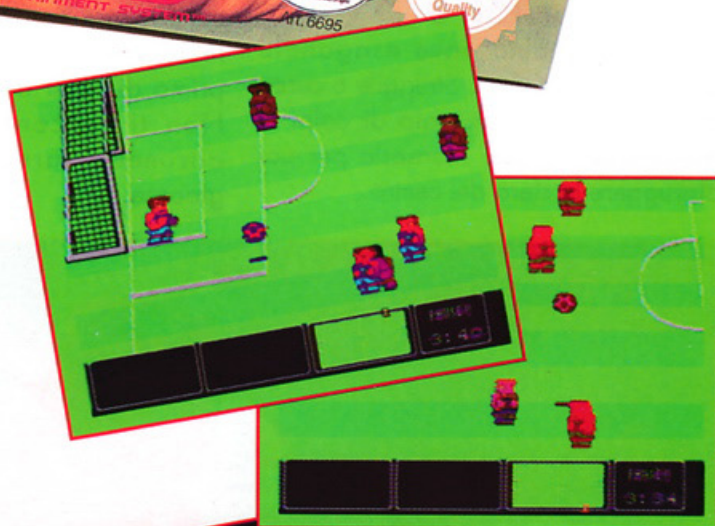
72107 IL SESTO MATCH

11507 IL SETTIMO MATCH

42407 L'OTTAVO MATCH

62607 IL DECIMO MATCH

22307 LE SEMI-FINALI

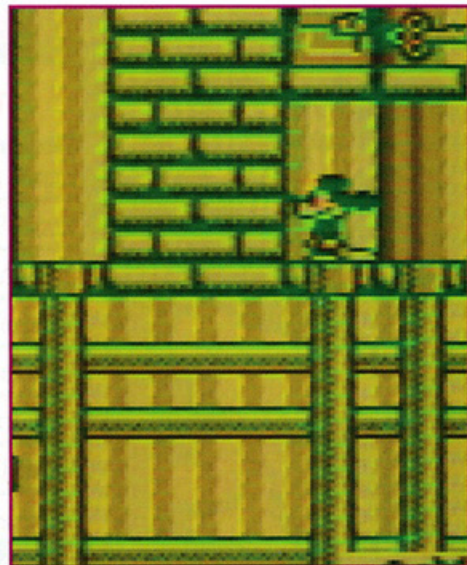
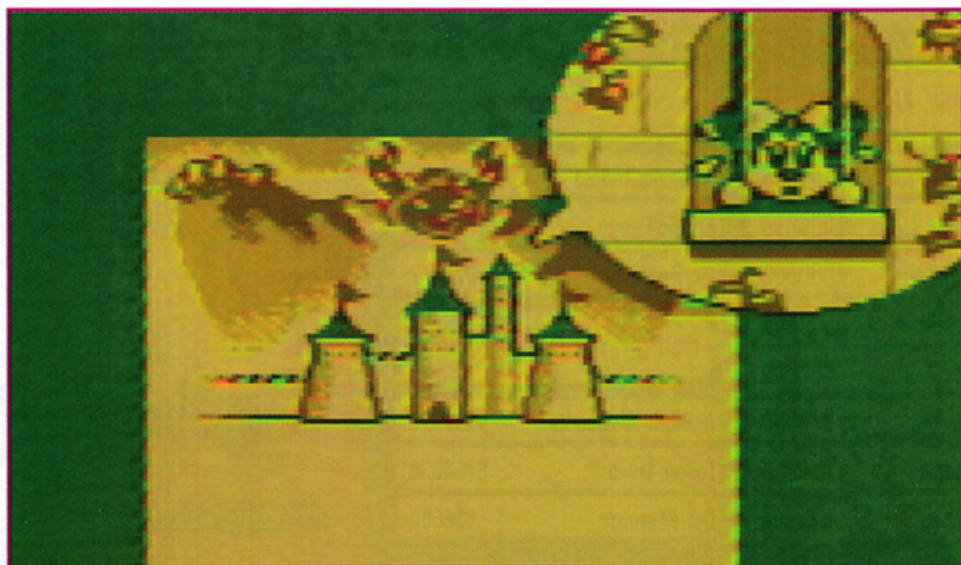
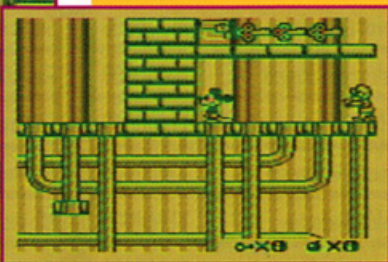
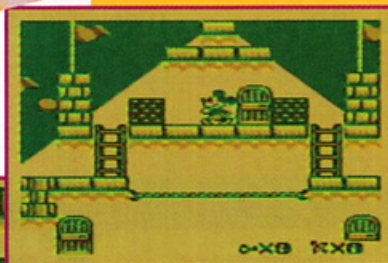
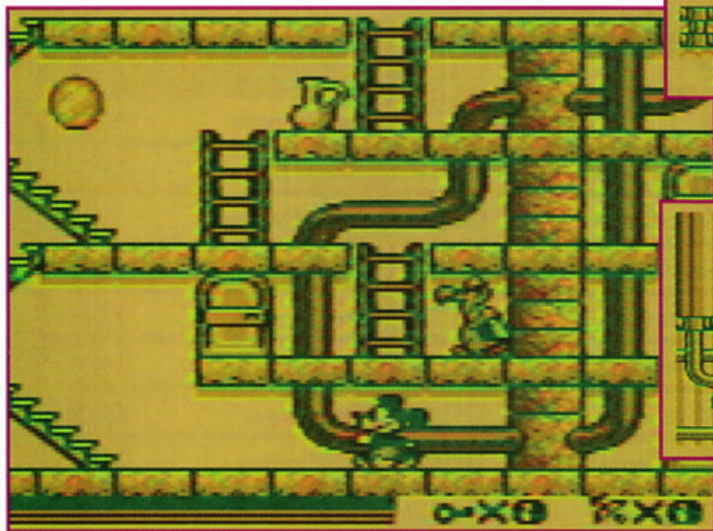
12807 LE FINALI

TIPS N TRICKS

Hai qualche problema con questo gioco? Pensi che sarebbe piu' facile se tu avessi l'accesso ad un paio di quei difficili codici dei livelli ? Allora non ti preoccupare perche' c'e' qui pronta per te una bella lista:

LIVELLO	CODICE
1	TEMPO
2	PROVA
3	GIOCO
4	NAVE
5	GARA/CORSA
6	PAROLA
7	NEGOZIO
8	GRANDEZZA
9	QUIZ
10	BAMBOLA
11	DATA
12	ZOOM
13	DISCHETTO
14	ORO
15	ZERO
16	FUOCO
17	RADICE
18	LEGGERE
19	NASTRO
20	UNITA'
21	SONY
22	GOMMA
23	AMORE
24	NOTA
25	JAZZ
26	AIUTO
27	RE
28	REGALO

HIGH SCORES

MASSIMI PUNTEGGI DEI NINTENDOMANI

Sommersi da un mare di MEMO rosa verdi e viola, siamo riusciti, nonostante il caldo, le vacanze e le poste tartaruga a darvi i primi risultati delle grandi sfide: tutti i massimi punteggi dei giochi più gettonati!!!

GAME BOY

TETRIS

Nome	Punteggio
Dutto lorenzo	558625
Di Nuccio Ermanno	528827
Gargiulo Enrico	492600
Del Lungo Gherardo	490500
Falessi Jacopo	378880
Mencacci Mirko	337724
Pagano Alessandro	207954
Fabbro Mauro	270873
Zedda Federico	150463
Trabucchi Simone	112000

SUPER MARIO LAND

Nome	Punteggio
GargiuloEnrico	9483000
JacopoFalessi	2124000
Zedda Federico	744530
Lombardi Walter	455200
Fabbro Marco	418470
Majolino Gaetano	271030

CONTROL DECK 8 BIT

DUCK TALES

Nome	Punteggio
Lombardo Alfredo	40709000
Pierazzo Andrea	31710000
Pedrazzoli Mauro	20000000
Di Nuccio Ermanno	17400820
Capocchia Alessio	13400000
Zedda Federico	11964000
Peregri Carlo	11000000
Gallatta Luigi	8664000

SUPER MARIOBROS. 3

Nome	Punteggio
Panaccione Luca	9999947
Satta Massimo	9300000
Gallatta Luigi	7849480
Fodera Luigi	4457650
Trabucchi Simone	4000763
Mosna Alex	3796410
Dutto Lorenzo	1185000
Zedda Federico	1064220

Nome	Punteggio
Chiolero Sandro	999999
Pellegris Roberto	759770
Fasano Domenico	729530
Gay Paolo	200870
Bucci Piero	190750
Massa Gabriele	190000
Bruni Giorgio	150000
Alteri Francesco	140950

SUPER NINTENDO 16 BIT

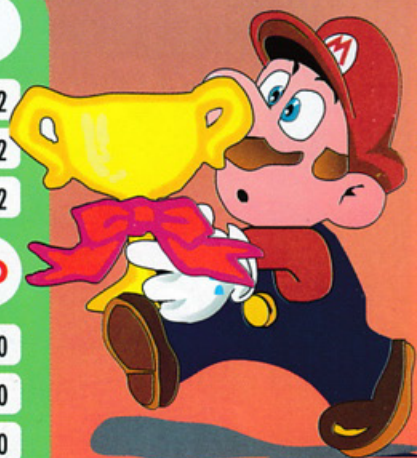
STREET FIGHTER

Nome	Punteggio
Pagano Alessandro	1199505
Mastini Simone	1000816
Trabucchi Simone	1000500
Pierazzo Andrea	1000000
Dutto Lorenzo	986000
Guarneri Silvano	974000
Fasano Domenico	736750
Di Giorgio Andrea	650000

FINAL FIGHT

Nome	Punteggio
Pierazzo Andrea	2339692
Nunzio Franco	1189592
Pierfrancesco	920472

SUPER MARIO WORLD

Nome	Punteggio
Di Gloria Alessandro	9999990
Fodera Fabio	8168030
Dutto Lorenzo	936000

Nintendo POSTA CLUB

a cura di U.D.R.

Caro Club Nintendo mi chiamo Enrico Bros (ma il mio vero cognome è Di Grazia), sono un SuperNintendomaniaco e il mitico Mario è il mio idolo: ho tutto su di lui. Possiedo un bellissimo Game boy con 3 giochi, un Nes con 6 giochi e un mitico, inimitabile Super Nintendo 16 bit con 2 giochi (è la mia console favorita). Questa lettera l'ho scritta per tre motivi : **1)** per darvi i miei migliori scores **2)** per darvi dei "tips'n tricks" come li chiamate voi **3)** per porvi qualche domanda.

a) Esiste una tessera del Club Nintendo? Se si cosa devo fare? **b)** L'album delle figurine Nintendo l'avete fatto voi? **c)** Quando finisce l'abbonamento cosa si deve fare? **d)** Siete eccezionali, unici, inimitabili, incredibili!

Ora vi prego pubblicatemi, pubblicatemi, pubblicatemi, vi scongiuro! firmato **Enrico Di Grazia** ovvero **Super Mario Bros!**

Mitico Enrico Bros *ho provato a pubblicarti tre volte ma la tua lettera è cosi lunga che vale già tre. Risposte ovviamente superbrevi* ***1)*** *gli scores li troverai nella pagina a lato* ***2)*** *per i "tips" ti collochiamo nello scambio come esperto* ***3a)*** *La tessera si ha seguendo le istruzioni e il coupon che trovi nelle confezioni* ***3b)*** *no (sigh)* ***3c)*** *arriva a casa lettera di rinnovo* ***3d)*** *O.K! naturale!!*

Linea Gig NINTENDO POSTA CLUB
via Volturno 3/12
50019 Osmannoro Firenze

Un grandissimo SuperNintendoSaluto a tutta la redazione del Club. Siete proprio "mitici".Un saluto in particolare lo mando a U.D.R. che spero mantenga la sua parola (*allargare le pagine, nota di U. D. R.*) . Mi chiamo Massimo , ho un problema e gradirei il vostro aiuto.

Ho saputo dai miei amici che esistono varie versioni del SuperNintendo, precisamente tre : versione ovale, versione quadrata ed il SuperFamicon. Mi potreste dare una spiegazione? Spero di sì, ciao. **Massimo Modugno.**

Caro M.S.N. *(Massimo Super Nintendomane) avrai notato che sono di parola. Infatti, giacchè il direttore non mi ha ancora allargato le pagine , mi sono autoridotto lo spazio. Ho a dire il vero una "piccola" preoccupazione , che sia un trucchetto di U.A.D.R. (un altro della redazione) per farmi sparire del tutto, ma starò in guardia! Comunque "in brevis": ovale è la console italiana, quadrata quella americana, Super Famicon quella giapponese. Ogni console gira con sue cassette ed è naturale per noi "girare" italiano con Gig Nintendo. Bit,Bit!*

HOT LINE
02/33100666

RISPOSTE DI GRUPPO

Anzitutto ragazzi O.K.! Non ci nascondiamo le lamentele. Il giornale è in ritardo, ma soprattutto ha subito una sfasatura di numeri per il cambio di distribuzione da Mattel a Gig. Che il cambio vi è piaciuto ce lo dite voi stessi autodichiarativi, oltre che Nintendo fans, anche Gigfans perchè avete garanzie eccellenti per il vostro Super Mario. Siamo mitici? Sì! E allora provvederemo a far correre i postini come si deve, magari in Ferrari, che tanto oggi sono un pò in ribasso e le svendono.

Sulla questione Nes o Super Nes, è accesissimo il dibattito. Tranquillizziamo i pionieri della console , la temeraria 8 bit va ancora forte come avrete già visto nelle pagine del giornale.

Fra le righe

Tirata via di fra le righe della lettera di Marco Fattori

" Perchè quelli che giocano a Super tennis ridono tanto?" "Capirai, con tutte quelle battute!"

Ehi! Sono qui! Se stò stretto? Caspita, peggio di una sogliolетta! Ma per noi redattori del mitico Club Nintendo niente è mai troppo stretto. Insomma ragazzi, vi ho dato tutto lo spazio che potevo! Ci ho fatto entrare perfino la Zona Scambio. Sono fiero di me! Parola di U.D.R. (uno della redazione per chi non lo sapesse) Scrivetemi che mi fa sempre piacere e forse il Super Direttore mi allarga le pagine. Ciao.

ZONA SCAMBIO

PEDRAZZOLI MAURO
Via Pelusa 1\A Casteldario (MN) inaugura la zona scambio con un urlatissimo "scrivetemi!" chiede trucchi.

MARCO FABBRI
Viale dei Promontori 428 00122 Ostia Lido - Roma lascia il suo indirizzo per conoscere tutti i Nintendomaniaci d' Italia.

FORESTI GABRIELE
Via Bosco 6 - 37132 Varese lancia un HELP per trucchi! Scrivetegli veloci soprattutto se avete codici per Solar Jetman

LUCA MANCUSO
Via Lovanio 4 - 20121 Milano si offre per collaborare alla rubrica Tips'nTricks. Contattatelo direttamente!

MATTHIA PONTONI
Largo Pestalozzi 2 - 34100 Trieste desidera stare nella zona scambio perchè altri Nintendomaniaci lo contattino giacchè è un socio " quasi nuovo".

DI GRAZIA ENRICO
Corso San Maurizio 9 10124 Torino è pronto per svelare trucchi particolarmente sul mitico Super Mario.

THE MAGICAL QUEST

Drizzate le orecchie! È arrivato Mickey Mouse.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

TUTTE LE SCHERMATE SONO IN ITALIANO!

TOGLIETE IL GUINZAGLIO ALLA VOSTRA VOGLIA DI AVVENTURA, TOPOLINO E PLUTO VI ASPETTANO PER PORTARVI IN UN CARTOON DI MAGIA E DI MISTERO. CON UNA ANIMAZIONE DA AUTENTICO DISNEY E UNA GIOCABILITÀ DA VERO CAPCOM, "THE MAGICAL QUEST" VI DIVERTIRÀ FINO ALL'ULTIMO INCANTESIMO.

ARMANDO TESTA SPA

- 6 MONDI DA ATTRAVERSARE
- 3 TRAVESTIMENTI PER TOPOLINO
- 8 MEGA DI MEMORIA
- 4 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ
- 1 O 2 GIOCATORI
- POSSIBILITÀ DI CONTINUARE IL GIOCO

FIRE 82 CHIEF

The Magical Quest Starring MICKEY MOUSE

CAPCOM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

VIVI UNA MAGICA AVVENTURA CON TOPOLINO!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO